

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* DAN *FILM ANIMASI*
PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN MODEL KUANTUM
DITINJAU DARI RASA INGIN TAHU DAN KEMAMPUAN VERBAL
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
SMK ISLAM TERPADU SMART INFORMATIKA SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Minat Utama: Pendidikan Ekonomi



Oleh:

MUHAMMAD ALI MURSIDI

S99108009

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2016

LEMBAR PERSETUJUAN



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* DAN FILM ANIMASI
PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN MODEL KUANTUM
DITINJAU DARI RASAINGIN TAHU DAN KEMAMPUAN VERBAL
TERHADAP PRESTASI BELAJARSISWA
SMK ISLAM TERPADU SMART INFORMATIKA SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Disusun oleh :


Muhammad AliMursidi
S99108009

Telah disetujui oleh Tim Pembimbing untuk Dipertanggungjawabkan di Ujian Tesis

Dewan Pembimbing

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Prof. Dr. Sri Anitah W., M.Pd. NIP130345741		23/1 2016
Pembimbing II	Dr. Wiedy Murtini M.Pd. NIP195307241980102001		23/1 2016

Mengetahui
Kepala Program Studi Pendidikan Ekonomi

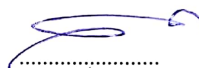
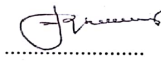
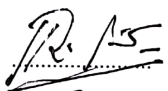


Dr. Dewi Kusumawardani, M.Si.
NIP 197003261998022001

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* DAN *FILM ANIMASI* PADA
PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN MODEL KUANTUM DITINJAU DARI
RASA INGIN TAHU DAN KEMAMPUAN VERBAL TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA
SMK ISLAM TERPADU SMART INFORMATIKA SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

TESIS


Oleh :
MUHAMMAD ALI MURSIDI
S99108009

Tim Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	<u>Prof. Dr. Trisno Martono, M.M.</u> NIP195103311976031003		29/4 2016
Sekretaris	<u>Dr. Hery Sawiji, M.Pd.</u> NIP 196105181989031001		29/4 2016
Anggota Penguji	I. <u>Prof. Dr. Sri Anitah W., M.Pd.</u> NIP 130345741		27/4 2016
	II. <u>Dr. Wiedy Murtini M.Pd.</u> NIP 195307241980102001		27/4 2016

Telah dipertahankan di depan penguji
Dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal2016



Kepala Program Studi
Pendidikan Ekonomi

Dr. Dewi Kusuma Wardani, M.Si
NIP 197003261998022001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : **Muhammad Ali Mursidi**

NIM : **S99108009**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* DAN FILM ANIMASI PADA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN MODEL KUANTUM DITINJAU DARI RASA INGIN TAHU DAN KEMAMPUAN VERBAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMK ISLAM TERPADU SMART INFORMATIKA SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012/2013** adalah benar-benar karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam tesis ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tesis dan gelar yang saya peroleh tersebut.

Surakarta,

Yang membuat pernyataan



Muhammad Ali Mursidi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robil ‘aalamiin penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* dan Film Animasi Pada Pembelajaran Kewirausahaan Model Kuantum Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Verbal Terhadap Prestasi Belajar siswa SMK Islam Terpadu Smart Informatika Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013”. Penelitian ini disusun atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Muhammad Furqon Hidayatullah, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan bantuan berupa sarana, fasilitas dan kelancaran dalam menempuh pendidikan Program Pascasarjana, beserta jajaran.
2. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNS, beserta jajaran.
3. Dr. Dewi Kusumawardani, M.Si. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ekonomi Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, ide dan pemikiran yang berharga dalam penyusunan laporan penelitian ini.
4. Prof. Dr. Sri Anitah W., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, ide dan pemikiran yang berharga dalam penyusunan laporan penelitian ini.
5. Dr. Wiedy Murtini, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, ide dan pemikiran yang berharga dalam penyusunan laporan penelitian ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Pascasarjana UNS Surakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
7. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Ekonomi, yang telah memberikan motivasi dan masukan kepada penulis dalam menyusun laporan penelitian ini.
8. Kepala Sekolah dan rekan-rekan guru serta karyawan SMK IT Smart Informatika Surakarta yang telah memberikan motivasi dan bantuan pelayanan kepada penulis utamanya pada saat pelaksanaan penelitian.
9. Ayah, ibu, istri dan anakku, serta segenap keluarga yang selalu memberikan do’a, kasih sayang, perhatian, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan laporan penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bila dalam penyusunan penelitian ini masih terdapat kekurangan. Kritikan, saran, dan masukan sangat penulis harapkan.

Surakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS ...	10
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Konsep Materi Kewirausahaan	10
2. Hakikat Belajar.....	22
3. Model Pembelajaran Kuantum.....	24

4. Media Pembelajaran	28
5. Media <i>Powerpoint</i>	32
6. Media Film Animasi.....	40
7. Rasa ingin tahu	41
8. Kemampuan Verbal.....	44
9. Prestasi Belajar	46
B. Kajian Penelitian yang Relevan	48
C. Kerangka Berpikir	51
D. Hipotesis	53
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Tempat dan Waktu Penelitian	55
1. Tempat Penelitian	55
2. Waktu Penelitian	55
B. Populasi dan Sampel	55
1. Populasi	55
2. Sampel	56
3. Kelas Kontrol	56
C. Metode Penelitian	57
D. Variabel Penelitian.....	58
1. Variabel Bebas	58
2. Variabel Moderator	59
3. Variabel Terikat.....	61
E. Instrumen Penelitian	62

1. Instrumen Penelitian	62
2. Teknik Pengumpulan Data.....	62
F. Uji Coba Instrumen.....	63
1. Uji Validitas	63
2. Uji Reabilitas	65
3. Uji Daya Beda	66
4. Uji Taraf Kesukaran	67
G. Teknik Analisis Data.....	68
1. Uji Prasyarat Analisis	68
a. Uji Normalitas	68
b. Uji Homogenitas.....	68
2. Pengujian Hipotesis.....	68
a. Uji Anava.....	68
b. Uji Lanjut Anava	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Deskripsi Data.....	71
1. Data Kemampuan Awal	71
2. Data Rasa Ingin Tahu.....	73
3. Data Kemampuan Verbal.....	74
4. Data Prestasi Belajar	75
B. Uji Prasyarat Analisis	83
1. Uji Kesamaan Kemampuan Awal.....	83
2. Uji Normalitas.....	83

3. Uji Homogenitas	85
C. Uji Hipotesis	86
1. Anava Tiga Jalan Isi Sel Tidak Sama	86
2. Uji Lanjut Anava.....	86
D. Pembahasan	91
1. Hipotesis Pertama	91
2. Hipotesis Kedua.....	93
3. Hipotesis Ketiga.....	95
4. Hipotesis Keempat.....	97
5. Hipotesis Kelima.....	98
6. Hipotesis Keenam.....	100
7. Hipotesis Ketujuh	101
E. Keterbatasan Penelitian.....	102
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	103
A. Simpulan	103
B. Implikasi	104
C. Saran	105
Daftar Pustaka.....	107
Lampiran.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	55
Tabel 3.2 Desain Penelitian	57
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	64
Tabel 3.4 Hasil Uji Daya Beda	67
Tabel 3.5 Hasil Uji Taraf Kesukaran	68
Tabel 4.1 Data Kemampuan Awal Sebelum Perlakuan.....	71
Tabel 4.2 Distribusi Kemampuan Awal Kelas <i>Powerpoint</i>	71
Tabel 4.3 Distribusi Kemampuan Awal Kelas Animasi.....	72
Tabel 4.4 Data Rasa Ingin Tahu	73
Tabel 4.5 Data Kemampuan Verbal.....	74
Tabel 4.6 Deskripsi Data Prestasi Belajar.....	75
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Media <i>Powerpoint</i>	76
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Media Animasi	77
Tabel 4.9 Deskripsi Data Prestasi Berdasarkan Rasa Ingin Tahu	78
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Data Prestasi Rasa Ingin Tahu Tinggi.....	78
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Data Prestasi Belajar Rasa Ingin Tahu Rendah...	79
Tabel 4.12 Deskripsi Data Prestasi Kemampuan Verbal.....	80
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Data Kemampuan Verbal Tinggi	81
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Data Kemampuan Verbal Rendah.....	82
Tabel 4.15 Deskripsi Sebaran Data Keseluruhan	83
Tabel 4.16 Uji Normalitas Pembelajaran Kuantum Menggunakan Media.....	84
Tabel 4.17 Uji Normalitas Prestasi Belajar Berdasarkan Rasa Ingin Tahu	84

Tabel 4.18 Uji Normalitas Prestasi Belajar Berdasarkan Kemampuan Verbal	85
Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas.....	86
Tabel 4.20 Hasil Uji Anava	87
Tabel 4.21 Uji Lanjut Pembelajaran Kuantum Menggunakan Media	89
Tabel 4.22 Uji Lanjut Rasa Ingin Tahu	90
Tabel 4.23 Uji Lanjut Kemampuan Verbal.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	23
Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir	45
Gambar 4.1 Histogram Kemampuan Awal Kelas <i>Powerpoint</i>	72
Gambar 4.2 Histogram Kemampuan Awal Kelas Animasi	73
Gambar 4.3 Histogram Rasa Ingin Tahu	74
Gambar 4.4 Histogram Kemampuan Verbal	75
Gambar 4.5 Histogram Prestasi Belajar Kelas <i>Powerpoint</i>	76
Gambar 4.6 Histogram Prestasi Belajar Kelas Animasi	77
Gambar 4.7 Histogram Prestasi Belajar Rasa Ingin Tahu Tinggi.....	79
Gambar 4.8 Histogram Prestasi Belajar Rasa Ingin Tahu Rendah	80
Gambar 4.9 Histogram Prestasi Belajar Kemampuan Verbal Tinggi.....	81
Gambar 4.10 Histogram Prestasi Belajar Kemampuan Verbal Rendah	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	110
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	111
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Rasa Ingin Tahu	129
Lampiran 4 Angket Rasa Ingin Tahu.....	130
Lampiran 5 Kisi-kisi Kemampuan Verbal.....	135
Lampiran 6 Tes Kemampuan Verbal.....	136
Lampiran 7 Kisi-kisi Tes Prestasi Belajar	142
Lampiran 8 Tes Prestasi Belajar	143
Lampiran 9 Kunci Jawaban Tes Prestasi Belajar.....	153
Lampiran 10 Kunci Jawaban Tes Kemampuan Verbal	154
Lampiran 11 Kunci Jawaban Angket Rasa Ingin Tahu	155
Lampiran 12 Uji Validitas, Reliabilitas Angket Rasa Ingin Tahu	156
Lampiran 13 Uji Validitas, Reliabilitas, Daya Beda, dan Taraf Kesukaran Tes Kemampuan Verbal	159
Lampiran 14 Uji Validitas, Reliabilitas, Daya Beda, dan Taraf Kesukaran Tes Prestasi Belajar.....	161
Lampiran 15 Data Rasa Ingin Tahu	163
Lampiran 16 Data Kemampuan Verbal	165
Lampiran 17 Data Prestasi Belajar	167
Lampiran 18 Data Induk Penelitian	169
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	171
Lampiran 20 Surat Ijin penelitian	173

ABSTRAK

Muhammad Ali Mursidi. S99108009. judul “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* dan Film Animasi Pada Pembelajaran Kewirausahaan Model Kuantum Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Verbal Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Islam Terpadu Smart Informatika Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013”. Tesis, Program Studi Pendidikan Ekonomi Pascasarjana Universitas Sebelas maret Surakarta 2015. Pembimbing I: Prof. Dr. Sri Anitah, M.Pd. Pembimbing II: Dr. Wiedy Murtini, M.Pd.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) perbedaan prestasi belajar antara pembelajaran kuantum menggunakan media *powerpoint* dan animasi, (2) perbedaan prestasi belajar antara peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan rendah, (3) perbedaan prestasi belajar antara peserta didik yang memiliki kemampuan verbal tinggi dan rendah, (4) interaksi antara pembelajaran kuantum menggunakan media dengan rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar, (5) interaksi antara pembelajaran model kuantum menggunakan media dengan kemampuan verbal terhadap prestasi belajar, (6) interaksi antara rasa ingin tahu dengan kemampuan verbal terhadap prestasi belajar, (7) interaksi antara pembelajaran kuantum menggunakan media, rasa ingin tahu, dan kemampuan verbal terhadap prestasi belajar.

Di dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen dengan desain faktorial 2x2x2 di kelas XI SMK di Surakarta yang terdiri dari dua kelas. Kelas eksperimen I diberi perlakuan menggunakan media *powerpoint* terdiri dari 31 peserta didik dan kelas eksperimen II diberi perlakuan menggunakan media animasi terdiri dari 30 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan teknik tes untuk data prestasi belajar dan kemampuan verbal, angket untuk data rasa ingin tahu dan lembar observasi untuk data keterampilan proses sains. Uji hipotesis penelitian menggunakan anava tiga jalan sel tak sama dengan bantuan *software* SPSS 12.

Hasil penelitian didapatkan bahwa: (1) pembelajaran menggunakan media animasi menghasilkan prestasi yang lebih baik dari pada *powerpoint*, (2) peserta didik dengan rasa ingin tahu tinggi memiliki prestasi yang lebih baik dari pada rasa ingin tahu rendah, (3) peserta didik dengan kemampuan verbal tinggi memiliki prestasi yang lebih baik dari pada kemampuan verbal rendah, (4) tidak terdapat interaksi antara pembelajaran kuantum menggunakan media dengan rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar, (5) tidak terdapat interaksi antara pembelajaran model kuantum menggunakan media dengan kemampuan verbal terhadap prestasi belajar, (6) tidak terdapat interaksi antara rasa ingin tahu dengan kemampuan verbal terhadap prestasi belajar, (7) tidak terdapat interaksi antara pembelajaran kuantum menggunakan media, rasa ingin tahu, dan kemampuan verbal terhadap prestasi belajar.

Kata kunci: kuantum, *powerpoint*, animasi, rasa ingin tahu, kemampuan verbal, prestasi belajar, badan usaha, eksperimen

ABSTRACT

Muhammad Ali Mursidi. S99108009. *“The Influence of Powerpoint Media and Animation Film on Entrepreneurship Learning using Quantum Model viewed from Students’ Curiosity and Verbal Skills towards Students’ Learning Achievements” (An Experimental Study in Class XI of SMK Islam Terpadu Smart Informatika in the Academic Year of 2012/2013). Thesis, Department of Economic Education, Graduate Program of Sebelas Maret University of Surakarta. 2015. Supervisor I: Prof. Dr. Sri Anitah, M.Pd. Supervisor II: Dr. Wiedy Murtini, M.Pd.*

The objectives of this research are to determine: (1) the differences in learning achievement between quantum learning using Powerpoint media and animation film, (2) the differences in learning achievement between high and low students’ curiosity, (3) the differences in learning achievement between students having high and low verbal skills, (4) the interaction between quantum learning using media and students’ curiosity towards learning achievement, (5) the interaction between quantum learning model using media and verbal skills towards learning achievement, (6) the interaction between curiosity and verbal skills towards learning achievement, and (7) the interaction between quantum learning using media, curiosity, and verbal skills towards learning achievement.

This research used experimental method with a 2x2x2 factorial design. The population of this research was all students of Class XI of SMK Islam Terpadu Smart Informatika in Surakarta. The research sample is determined randomly by simple random sampling technique consisting of two classes. The experimental class I, consisting of 31 students, was taught using Powerpoint media and the experimental class II, consisting of 30 students, was taught using animation film. Data collection technique used test for learning achievement data and verbal skills, questionnaires for the data of curiosity and observation sheet for the data of process skills of science. Research hypothesis testing applied ANOVA with three different cell by using SPSS 12.

The results showed that: (1) learning by using animation film creates better learning achievement than using Powerpoint, (2) students having high curiosity have a better learning achievement than those having low curiosity, (3) students having high verbal skills have a better learning achievement than those having low verbal skills, (4) there is no interaction between the quantum learning using media and curiosity towards learning achievement, (5) there is no interaction between quantum learning model using media and verbal skills towards learning achievement, (6) there is no interaction between curiosity and verbal skills towards learning achievement, and (7) there is no interaction between quantum learning using media, curiosity, and verbal skills towards learning achievement.

Keywords: *quantum, powerpoint, animation, curiosity, verbal skills, learning achievement, treatment*